

ERRATA



- IL RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •

ERRATA SULLE CARTE

Queste correzioni riguardano le singole carte presenti nel Gioco Base. Ogni aggiunta o sostituzione è riportata in **rosso**, mentre il testo che è stato rimosso senza essere sostituito è indicato con una **barra**.

Inondazione (Percorso – set Generale 12 e 13 di 15)

Il testo della “Risposta” ora è:

Risposta: Quando questa Aggiunta entra in gioco, o quando la carta con questa Aggiunta lascia il gioco **senza essere stata completata**, assegnate questa Aggiunta all’Essere o all’Elemento **del mazzo percorso** con la presenza maggiore che non ha già una Inondazione assegnata. Spostate quella carta lungo la via. Se non ci sono carte a cui assegnarla:  1.06”

Tollin Lang, Scultore (Percorso – set Guglia 6 di 6)

La prova ora è:

SPI +  **Svia** [2] *la fauna locale con la scultura cinetica di Tollin*. Esaurisci un ammontare di Esseri pari al risultato diviso 2.

Il Ponteverde (Luogo 28 di 37)

Il testo dell’effetto sfida  dopo  ora è:

“Ogni ranger subisce 1 ferita. Passate subito alla fase Viaggiare e viaggiate verso La Cittadella di Cipresso ~~ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo.~~”

Capitombolo (Luogo 37 di 37)

Rimpiazzate l’effetto della prova “Esplora” con il seguente:

Perlustra un ammontare di carte **percorso** pari al risultato, poi pesca 1 carta percorso.

Guardiano (Ranger – set Armonista 1 di 14)

Il testo dell’abilità “Esaurisci” ora è

Esaurisci: Fino alla fine del tuo turno, riduci a 0 la presenza di un Essere.

Minaccia di Umbra (Ranger – set Ricompensa 17 di 31)

Rimpiazzate l’effetto della prova con il seguente:

Per ogni Essere, puoi decidere di **spostarlo**. Poi, risolvi un effetto sfida su un Essere a tua scelta. Risolvi questo effetto anche se quell’Essere è esaurito.

Invasione Segreta (Missione 14 di 34)

Aggiungete la seguente condizione prima alla prova di “Cerca”:

Mentre vi trovate in un Luogo non Cardine, questa Missione guadagna il testo seguente:

Nel Nido (Missione 18 di 34)

Rimpiazzate la condizione “quando” con la seguente:

Quando una Larva di Rivendicatore viene completata **mentre vi trovate alle Rovine Alluvionali**, collocate 1 progresso su questa Missione.

Invasione - Fase I (Missione 25 di 34)

La prima dell’elenco ora è:

“0-2 giornate:”

Invasione - Fase II (Missione 26 di 34)

La prima dell’elenco ora è:

“0-2 giornate:”

Attirare (Missione 29 di 34)

Il testo dell’effetto sfida rosso ora è:

Se c’è almeno 1 Preda messa da parte e almeno 2 Predatori attivi, esaurisci quei Predatori.

 Riponi nella collezione una Preda messa da parte.

Ricerca (Missione 32 di 34)

Il testo dell’effetto “Completa” per i segnalini progresso ora è:

Scartate tutti i segnalini progresso da questo Essere. Resta in gioco. Non leggete il suo paragrafo.

Cumuli a Incudine (Meteo 6 di 8)

Il testo dell’effetto giallo ora è:

“Scarta 1 progresso da ogni carta **percorso e da ogni carta luogo.**”

- IL RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •

ERRATA SULLA GUIDA ALLA CAMPAGNA (IL RICHIAMO DELLA VALLE)

Prima di leggere un paragrafo della Guida alla Campagna, controllate se il numero di quel paragrafo è annotato qui di seguito. Se è questo il caso, leggete la correzione. Ogni aggiunta o sostituzione è riportata in **rosso**, mentre il testo che è stato rimosso senza essere sostituito è indicato con una **barra**.

Prologo	1.13	1.24	1.31	42.2	77.4	92.3
1.03	1.13A	1.25	1.32	48.1	84.3	94.1
1.05	1.13B	1.27	10	49.4	87.2	94.3
1.08	1.20	1.28	16.2	49.5	90.2	94.4
1.09	1.22	1.29	32.1	74	90.3	94.5
1.10	1.23	1.30	42	74.2	92.1	

PROLOGO

Al punto **7**, il primo paragrafo diventa:

"Ogni giocatore mescola le proprie carte Personalità e le colloca a faccia in giù di fronte a sé, accanto alla propria carta aspetto. Per ora, questo è il suo **mazzo ranger**.

Poi, ogni giocatore pesca 6 carte, che ne rappresentano la mano iniziale."

Al punto **11**, in fondo aggiungete:

"Componete e mescolate il mazzo sfida"

Al punto **14**, rimuovete:

"Come prima cosa, pescate 6 carte ciascuno dal mazzo ranger (come fareste normalmente all'inizio di una partita):"

1.03

Alla fine del paragrafo, aggiungete:

Se lo fate, terminatela come se vi foste accampati.

1.05

Rimpiazzate le istruzioni di preparazione subito dopo il testo in blu con le seguenti:

Preparate il nuovo Luogo, svolgete la fase di Gestione e pescate le carte percorso per il nuovo round, poi controllate il numero di giornate che sono passate dall'inizio della Missione. Seguite le istruzioni che corrispondono a quel numero tra quelli indicati qui

sotto:

0: Cercate 2 *Inondazioni* nel set **Generale** e mescolatele nel mazzo percorso.

1: Cercate 2 *Inondazioni* nel set **Generale** e mescolatene una nel mazzo percorso. Poi assegnate l'altra carta *Inondazione* all'Essere o all'Elemento in gioco con la presenza maggiore.

1.08

Aggiungete quanto segue all'inizio del paragrafo:

La Missione IN VIAGGIO (GUGLIA) si conclude.

1.09

"Annotate **94.4** a 6 giornate da oggi sul Calendario. Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (AVAMPOSTO BIOLOGICO)**."

DIVENTA

"Annotate **94.4** a **7** giornate da oggi sul Calendario. Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (AVAMPOSTO BIOLOGICO)**."

1.10

"Ottenete la carta Missione **INVASIONE - FASE I**. Annotate **94.4** a 6 giornate da oggi sul Calendario."

DIVENTA

"Ottenete la carta Missione **INVASIONE - FASE I**. Annotate **94.4** a **7** giornate da oggi sul Calendario."

- IL RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •

NEW 1.13

Questo paragrafo e i due che seguono (1.13A e 1.13B) sono stati completamente ristrutturati.

Mantenete la prima introduzione narrativa e ignorate tutto quanto segue (cioè, da "Leggete quelli che si applicano al vostro caso:" in poi) e sostituitelo con:

"Se una Missione tra L'OSSERVATORE NELLA BOSCAGLIA, IL SENTIERO DEI RAMPICANTI o LA VERA RAGIONE è in corso: Andate a 1.13A. Altrimenti, andate a 1.13B"

1.13A

Nell'opzione B, dopo la porzione narrativa:

"Andate a 1.14"

DIVENTA

"Andate a 1.13B"

1.13B

Leggete quelli che si applicano al vostro caso:

Se la Missione UNA RETE DI SENSORI si è già conclusa:

"In effetti, abbiamo ricevuto i dati del biosensore", dice Sirisana passando al setaccio le sue note. "Ci sono alcune grosse masse di attività di biofusi. Irregolari, per la maggior parte: tutte concentrate attorno a luoghi in rovina. È molto probabile che siano ricolme di rivendicatori."

Andate a 1.14.

Se la Missione INVASIONE SEGRETA si è già conclusa e ha 3 spunte:

"Interessante", dice Sirisana. "Quindi secondo voi si stanno radunando attorno a una rovina? Mi domando se ci sia qualcosa in questo genere di luoghi che attira la loro attenzione." Il suo sguardo si fa fisso di colpo. Sembra che un'idea le sia balenata per la mente, e vi chiede di aspettare un attimo. Quando ritorna, vedete che porta con sé quello che sembra una specie di pannello di vetro circolare incastonato in una cornice lignea.

"Questo l'ho comprato al Mercato di Kobo, giusto il mese scorso", dice. "I messipi lo usano per inseguire banchi di pesce, ma io l'ho modificato. Ora monitora la presenza di attività di animali e biofusi senza distinzione. Prendetelo voi: potrebbe aiutarvi a capire meglio quali sono le intenzioni di questi rivendicatori."

Ottenete la carta Ricompensa Rilevatore di Biosegnali.

Andate a 1.14.

Altrimenti:

Andate a 1.14.

1.20

Nell'opzione A dopo **"I RANGER SCELGONO"**:

Terminate la giornata.

DIVENTA

Terminate la giornata **come se vi foste accampati**.

1.22

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

La Missione LA QUESTIONE RIVENDICATORI si conclude. Fate tornare tutti i Rivendicatori in gioco nel set Generale. Fate tornare tutte le carte Inondazione nel set Generale.

1.23

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

La Missione LA QUESTIONE RIVENDICATORI si conclude. Fate tornare tutti i Rivendicatori in gioco nel set Generale. Fate tornare tutte le carte Inondazione nel set Generale.

1.24

"Ottenete la carta Missione IN VIAGGIO (MARESE DELLA RINASCITA). Se la Missione FRATELLO PERDUTO è in corso, si conclude: avete trovato un altro modo per gestire i rivendicatori."

DIVENTA

"La Missione CIBO PER VERMI è conclusa. Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (MARESE DELLA RINASCITA)**. Se la Missione **FRATELLO PERDUTO** è in corso, si conclude: avete trovato un altro modo per gestire i rivendicatori."

1.25

Nell'opzione A dopo **"I RANGER SCELGONO"**:

Terminate la giornata.

DIVENTA

Terminate la giornata **come se vi foste accampati**.

- IL RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •

1.27

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

La Missione LA QUESTIONE RIVENDICATORI si conclude. Fate tornare tutti i Rivendicatori in gioco nel set Generale.

1.28

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

La Missione LA QUESTIONE RIVENDICATORI si conclude. Fate tornare tutti i Rivendicatori in gioco nel set Generale.

1.29

Nell'opzione A dopo **"I RANGER SCELGONO"**:

Terminate la giornata.

DIVENTA

Terminate la giornata **come se vi foste accampati**.

 1.30

Alla fine del paragrafo:

"Le Missioni **LA CADUTA DI GUGLIA** e **INVASIONE** (Fase I o II) sono concluse."

DIVENTA

La Missione LA CADUTA DI GUGLIA si conclude.

 1.31

Alla fine del paragrafo:

"Le Missioni **LA CADUTA DI GUGLIA** e **INVASIONE** (Fase I o II) sono concluse. Ottenete la carta Missione **IN VIAGGIO (STAZIONE ERMOTRONCO)**. Ogni ranger allevia 2 fatiche. Annotate che **GUGLIA È CADUTA** nel Registro della Campagna."

DIVENTA

La Missione LA CADUTA DI GUGLIA si conclude. Ottenete la carta Missione IN VIAGGIO (STAZIONE ERMOTRONCO). Annotate che GUGLIA È CADUTA nel Registro della Campagna.

1.32

Alla fine del paragrafo:

Terminate la giornata.

DIVENTA

Terminate la giornata **come se vi foste accampati**.

 10

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

Se non avete ottenuto o concluso la Missione RICERCA (KASENDE), non mescolate Kasende, Cacciatrice Esperta nel mazzo percorso.

16.2

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

Cercate un Danno da Inondazione nel set Generale e mettetelo in gioco.

 32.1

Nel paragrafo narrativo:

Kasende si slaccia di dosso lo scagliasussurri. "È l'ora di mettersi al lavoro", dice. "Tenete gli occhi aperti: di solito i vermi-idra si nascondono appena sotto la superficie dell'acqua." La seguite nella palude, pronti a "sfoltire" qualche verme-idra.

DIVENTA

*Kasende si slaccia di dosso lo scagliasussurri. "È l'ora di mettersi al lavoro", dice. "Tenete gli occhi aperti: di solito i vermi-idra si nascondono appena sotto la superficie dell'acqua." **Da qui, dovrete proseguire verso l'interno della palude: una volta entrati nell'acqua stagnante, potrete iniziare a "sfoltire" qualche verme-idra.***

E in fondo al paragrafo, aggiungete:

Per aiutare Kasende a cacciare, proseguite su un percorso Palude, trovate e completate un Verme-Idra e poi completate Kasende con .

42

Nell'elenco all'inizio del paragrafo, sostituite  con .

42.2

"Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare e viaggiare verso un qualsiasi Luogo fino a 3 percorsi di distanza (fiumi compresi), ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo."

DIVENTA

*"Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare. **Se lo fate, viaggiate** verso un qualsiasi Luogo fino a 3 percorsi di distanza (fiumi compresi), ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo."*

- IL RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •

48.1

Sostituire il testo in blu con il seguente:

Completate *Ar Tel*, *Lenzarapida* con **A** per domandare **come mai i pesci non abboccano**.

49.4

"Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare e viaggiare verso un qualsiasi Luogo collegato a un fiume, ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo."

DIVENTA

"Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare. **Se lo fate, viaggiate** verso un qualsiasi Luogo collegato a un fiume, ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo."

49.5

"Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare e viaggiare verso uno di questi luoghi: Stazione Ermotronco, La Costa Dorata o Monte Atrox, ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo."

DIVENTA

"Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare. **Se lo fate, viaggiate** verso uno di questi luoghi: Stazione Ermotronco, La Costa Dorata o Monte Atrox, ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo."

NEW 74

Nella sezione **"ENTRA IN GIOCO"**, dopo la prima riga, aggiungete:

Se la Missione LA QUESTIONE RIVENDICATORI è in corso, andate a 1.19.

Sempre nella sezione **"ENTRA IN GIOCO"**, rimuovete:

Se vi trovate a Guglia, andate a 74.2. (Il paragrafo 74.2 è stato rimosso)

NEW 74.2

Questo paragrafo è stato rimosso.

77.4

"Non c'è tempo di occuparsene ora, di Kasende: Scartate l'*Anziano Cormak Wellers*. Annotate **94.8** a 3 giornate da oggi sul Calendario."

DIVENTA

"Non c'è tempo di occuparsene ora, di Kasende: Scartate l'*Anziano Cormak Wellers*. Annotate **94.9** a 3 giornate da oggi sul Calendario."

NEW 84.3

Il testo alla fine del paragrafo si risolve solo per Capitolombolo.

In tutti gli altri luoghi indicati (Biancocielo, Guglia, Frasca e Pascolo) questo testo non si risolve. In questi casi, rimuovete invece i **A** da *Tala* (senza scartarla) e continuate a giocare.

87.2

"Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare e viaggiare verso un qualsiasi Luogo fino a 2 percorsi di distanza (fiumi compresi), ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo."

DIVENTA

"Potete decidere di passare subito alla fase Viaggiare. **Se lo fate, viaggiate** verso un qualsiasi Luogo fino a 2 percorsi di distanza (fiumi compresi), ignorando gli effetti della parola chiave ostacolo."

90.2

Alla fine del paragrafo, aggiungete:

Riponete il Verdesiano Misterioso nel set Generale.

90.3

Alla fine del paragrafo, aggiungete:

Riponete il Verdesiano Misterioso nel set Generale.

NEW 92.1

Subito prima del testo blu, aggiungete:

Se non avete ottenuto o concluso la Missione RICERCA (KASENDE), non mescolate Kasende, Cacciatrice Esperta nel mazzo percorso.



- IL RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •

92.3

"Esaurite ogni Flora."

DIVENTA

"Esaurite ogni Flora **tranne il Verdesiano Misterioso.**"

NEW 94.1

Alla fine del paragrafo:

"Riponete Cesto di Biscotti nel set **Missioni**. Poi andate a **1.03.**"

DIVENTA

"Riponete Cesto di Biscotti nel set **Missioni**. **La missione BISCOTTI EXPRESS si conclude.** Poi andate a **1.03.**"

NEW 94.3

Aggiungete quanto segue alla fine del paragrafo:

Annotate 94.4 a 7 giornate da oggi sul Calendario.

94.4

"La Missione **INVASIONE - FASE I** è conclusa. Ottenete **INVASIONE - FASE II**. Annotate **94.5** a 6 giornate da oggi sul Calendario."

DIVENTA

"La Missione **INVASIONE - FASE I** è conclusa. Ottenete **INVASIONE - FASE II**. Annotate **94.5** a **7** giornate da oggi sul Calendario."

NEW 94.5

All'inizio del paragrafo:

"Se la Missione **INVASIONE - FASE II** è in corso:"

DIVENTA

"Leggete questo paragrafo solo se non avete ottenuto o concluso SPAZZATI VIA o UN MACABRO BANCHETTO:"

Subito dopo la porzione narrativa:

"La Missione **INVASIONE - FASE II** è conclusa."

DIVENTA

"Tutte le Missioni Storia e Interludio si concludono."

Infine, alla fine del paragrafo, aggiungete:

Dovete abbandonare i vostri piani e recarvi subito a Guglia per dare una mano.



- IL RICHIAMO DELLA VALLE -

• ERRATA •

ERRATA SUL REGOLAMENTO

Pagina 14 "Riposare":

"Poi, il suo turno termina e quel ranger subisce un ammontare di fatiche pari al numero di ferite possedute (si veda Ferita a pagina 22). Quel ranger non può effettuare altri turni per il resto del round".

DIVENTA

~~"Poi, il suo turno termina e quel ranger subisce un ammontare di fatiche pari al numero di ferite possedute (si veda Ferita a pagina 22). Quel ranger non può effettuare altri turni per il resto del round".~~

Pagina 15 "Fase 4: Gestione":

All'elenco puntato, aggiungete:

Subire fatiche dalle ferite: Il ranger subisce un ammontare di fatiche pari al numero di ferite che possedute.

Pagina 16 "Vincolare con l'Energia":

Alla fine del paragrafo, il testo tra parentesi dovrebbe essere "(nemmeno se **potesse** vincolare impegno in altro modo)".

Pagina 19 "Esempio di una Prova":

Il *Boschetto Infestato* nell'esempio ha presenza **1**, non 2.

Pagina 22 "Riposare":

"Per ciascuna ferita subita, il ranger subisce 1 fatica ogni volta che riposa durante il round."

DIVENTA

"Per ciascuna ferita subita, il ranger subisce 1 fatica ogni volta che riposa durante il round **durante la fase di Gestione.**"

Pagina 26 "Canalizzatore"

"Quando un ranger ha equipaggiata una carta con la parola chiave "canalizzatore", quel ranger può giocare carte Manifestazione dalla propria mano rimuovendo 1 segnalino dal Canalizzatore ogni volta che lo fa."

DIVENTA

"Quando un ranger ha equipaggiata una carta con la parola chiave "canalizzatore", quel ranger può giocare carte Manifestazione ~~dalla propria mano~~ **usando** 1 segnalino dal Canalizzatore ogni volta che lo fa."

Pagina 26 "Manifestazione"

"Un ranger non può giocare una carta con la parola chiave "manifestazione" dalla mano senza prima aver rimosso 1 segnalino da una delle sue carte con la parola chiave canalizzatore."

DIVENTA

"Un ranger non può giocare una carta con la parola chiave "manifestazione" ~~dalla mano~~ senza prima aver **usato** 1 segnalino da una delle sue carte con la parola chiave canalizzatore."

Pagina 31 "Scambiare Ricompensa"

"Se avete terminato la giornata accampandovi, prima di iniziare la giornata successiva, ciascun ranger può scegliere fino a 2 copie di ciascuna carta ricompensa che è stata sbloccata e aggiungerle al proprio mazzo. Per ogni carta aggiunta in questo modo, il ranger deve rimuovere dal mazzo una carta non Malanno."

DIVENTA

"Se avete terminato la giornata accampandovi, prima di iniziare la giornata successiva, ciascun ranger può scegliere fino a 2 copie di **una qualsiasi** carta ricompensa che è stata sbloccata **e per la quale quel ranger rispetta i requisiti di aspetto** e aggiungerle al proprio mazzo. Per ogni carta aggiunta in questo modo, il ranger deve rimuovere dal mazzo una carta non Malanno."





Tollin Lang, Scultore
Essere / Umano / Raesano

61 **1**



Amichevole.

SP1 + **Sviala** [2] la fauna locale con la scultura cinetica di Tollin. Esaunisci un ammontare di Esseri pari al risultato diviso 2.

Completa **A** o **☆**: 61

Esaunisci un Predatore attivo. **>>** Colloca su Tollin un ammontare di **☆** pari alla presenza di quel Predatore.



Inondazione
Aggiunta / Acqua

1



Risposta: Quando questa Aggiunta entra in gioco, o quando la carta con questa Aggiunta lascia il gioco senza essere stata completata, assegnate questa Aggiunta all'Essere del mazzo percorso con la presenza maggiore che non ha già una **Inondazione** assegnata. Spostate quella carta lungo la via. Se non ci sono carte a cui assegnarla: 1.06

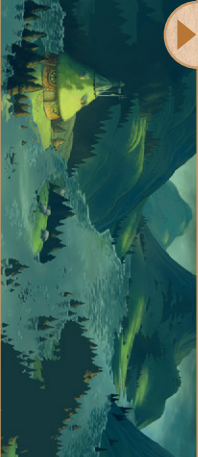
Colloca 1 segnalino inondazione sulla carta con questa Aggiunta.

Se il numero di segnalini inondazione sulla carta con questa Aggiunta è maggiore della sua presenza, scarta quella carta. **>>** Ogni ranger subisce 3 fatiche.



Inondazione
Aggiunta / Acqua

1



Risposta: Quando questa Aggiunta entra in gioco, o quando la carta con questa Aggiunta lascia il gioco senza essere stata completata, assegnate questa Aggiunta all'Essere del mazzo percorso con la presenza maggiore che non ha già una **Inondazione** assegnata. Spostate quella carta lungo la via. Se non ci sono carte a cui assegnarla: 1.06

Colloca 1 segnalino inondazione sulla carta con questa Aggiunta.

Se il numero di segnalini inondazione sulla carta con questa Aggiunta è maggiore della sua presenza, scarta quella carta. **>>** Ogni ranger subisce 3 fatiche.

ARMONISTA - 1 DI 14

Ruolo

Guardiano



Esaunisci: Fino alla fine del turno, riduci a 0 la presenza di un Essere.

©2022 EBG

©2022 EBG

Alle Prewick

GUGLIA - 6 DI 6

©2022 EBG

Evan Simonet

GENERALE - 12 DI 15

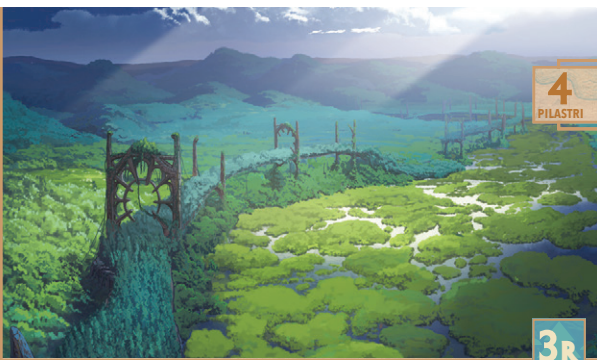
©2022 EBG

Evan Simonet

GENERALE - 13 DI 15

©2022 EBG

4
PILASTRI



3R



Scarta 1 pilastro. Se non ci sono pilastri su questo Luogo, il ponte **collassa.** **>>** Ogni ranger subisce 1 ferita. Passate subito alla fase **Viaggiare** e viaggiate verso **La Cittadella di Cipresso.**

Jajang Sopandi

LUOGHI - 28 DI 37

©2022 EBG



4R

PER + **Esplora** l'insediamento costruito a ridosso del picco vertiginoso. Perlustra un ammontare di carte percorso pari al risultato, poi pesca 1 carta percorso.

Rob Laskey

LUOGHI - 37 DI 37

©2022 EBG

1
con
Minaccia di Umbra
Momento / Esperienza



RICOMPENSA - 17 DI 31

1 CON

Per ogni Essere, puoi decidere di spostarlo. Poi, risolvi un effetto sfida su un Essere a tua scelta. Risolvi questo effetto anche se quell'Essere è esaurito. Arrota! la lingua e soffi, producendo un fischio squillante. Un attimo dopo, il cielo si oscura e tutti quanti fuggono terrorizzati. Umbra ha risposto alla tua chiamata.

Wayne O'Connor & Cory DeVore

©2022 EBG

1
con
Minaccia di Umbra
Momento / Esperienza



RICOMPENSA - 17 DI 31

1 CON

Per ogni Essere, puoi decidere di spostarlo. Poi, risolvi un effetto sfida su un Essere a tua scelta. Risolvi questo effetto anche se quell'Essere è esaurito. Arrota! la lingua e soffi, producendo un fischio squillante. Un attimo dopo, il cielo si oscura e tutti quanti fuggono terrorizzati. Umbra ha risposto alla tua chiamata.

Wayne O'Connor & Cory DeVore

©2022 EBG

Ponteverde
Luogo / Acqua / Sentiero

2

Capitombolo
Luogo / Cardine / Montagna / Acqua / Sentiero

1

Invasione Segreta

Missione / Storia

Cercate tracce dei rivendicatori per farvi un'idea di quanti potrebbero infestare la Valle.

Composizione Mazzo Percorso: Se vi trovate in un Luogo non Cardine, prima di aggiungere le carte del set La Valle al mazzo percorso, cercate 5 Rivendicatori Cercatori nel set Generale e mescolateli nel set La Valle.

Mentre vi trovate in un Luogo non Cardine, questa Missione ottiene la prova seguente:
PER + : Cerca tracce di queste strane creature. Perlustra un ammontare di carte percorso pari al risultato moltiplicato 2. Metti in gioco ogni Rivendicatore che perlustri.

Completate un Rivendicatore
Cercatore: 1,10

MISSIONE - 14 DI 34

©2022 EBC

Attirare

Missione / Secondaria

Stirate uno dei mega-predatori della Valle usando delle prede come esca.

Quando una Preda viene completata, mettetela da parte.

Arrivate in un Luogo mentre la presenza complessiva delle Prede messe da parte è almeno 5: 1,42



Se c'è almeno 1 Preda messa da parte e almeno 2 Predatori attivi, esaurisci quei Predatori. >> Riponi nella collezione una Preda messa da parte.

MISSIONE - 29 DI 34

©2022 EBC

Nel Nido

Missione / Storia

Intrufolatevi nel nido dei rivendicatori e cercate di scoprire cosa stanno facendo nella Valle.



ROVINE ALLUVIONALI

Invece dei paragrafi che doveste leggere per questo Luogo, leggete 1,16.

Quando una Lana di Rivendicatore viene completata mentre vi trovate alle Rovine Alluvionali, collocate 1 A su questa Missione.

Ci sono 3 A su questa Missione: 1,17

MISSIONE - 18 DI 34

©2022 EBC

Soccorso

Missione / Secondaria

Avete trovato la persona scomparsa? Portatela al sicuro più in fretta che potete.

Inizio della Giornata: 1,47

L'oggetto di questa Missione ottiene persistente.

Quando l'oggetto di questa Missione viene completato, risolvete invece gli effetti seguenti:

Completa : Si mette male! Siete costretti a fermarvi qui per riposare: 1,48

Completa A: Scaricate tutti i A da questo Essere. Resta in gioco. Non leggete il suo paragrafo.

Arrivate a una Stazione Ranger: 1,46



Se non ci sono Predatori attivi: >> Cerca un Predatore dalla cima del mazzo percorso e degli scarti e mettilo in gioco.

MISSIONE - 32 DI 34

©2022 EBC

Invasione - Fase I

Missione / Storia

Le strane creature note come "Rivendicatori" stanno sciamando per la Valle. Ogni giorno ce ne sono sempre di più.

Composizione Mazzo Percorso: Controllate quante giornate sono passate da quando avete ricevuto questa Missione. Se il Luogo verso cui avete viaggiato possiede almeno un tratto tra quelli indicati dal numero di giornate trascorse, cercate 3 Rivendicatori Cercatori nel set Generale e mescolateli nel mazzo percorso.

0-2 giornate: Rovine

3-4 giornate: Rovine, Foresta

5-6 giornate: Rovine, Foresta, Montagna

MISSIONE - 25 DI 34

©2022 EBC

Invasione - Fase II

Missione / Storia

I rivendicatori sono ovunque. E sembra abbiano cominciato a nidificare.

Composizione Mazzo Percorso: Se il Luogo verso cui avete viaggiato possiede almeno un tratto tra Rovine, Foresta o Montagna, cercate un Embione di Rivendicatore nel set Generale e mescolatelo nel mazzo percorso. In ogni caso, controllate quante giornate sono passate da quando avete ricevuto questa Missione e cercate nel set Generale un ammontare di Rivendicatori Cercatori sulla base delle giornate trascorse e mescolateli nel mazzo percorso.

0-2 giornate: 1 Rivendicatore Cercatore

3-4 giornate: 2 Rivendicatori Cercatori

5-6 giornate: 3 Rivendicatori Cercatori

MISSIONE - 26 DI 34

©2022 EBC

Cumuli a Incudine

Mieto / Avverso



Gestione: Girate questa carta.



Scarta 1 A da ogni carta percorso e da ogni luogo.



Un rombo di tuono mette una creatura sul chi vive. Ripristina un Predatore o una Preda.

METEO - 6 DI 8

©2022 EBC